Gold Farming
σκλάβοι - κύτταρα - δίκτυα



Εισήγηση από μια εκδήλωση στο
Αρχείο★71

Όσα βρίσκονται μαζεμένα εδώ είναι ένα μέρος της δουλειάς που έγινε για την εκδήλωση με τίτλο “Gold Farming: Σκλάβοι Κύτταρα Δίκτυα”.

Η εκδήλωση έγινε με την ευθύνη της αυτόνομης πολιτικής ομάδας Metro Tools στις 3 Φλεβάρη του 2012 στο κατειλημμένο κτίριο του Αρχείου 71.

Το αρχείο 71 είναι ένα εγχείρημα που ασχολείται με την έρευνα και την αυτομόρφωση. Στεγάζεται στα Εξάρχεια. Η εκδήλωση έγινε με τη δική του στήριξη. Αυτή η έκδοση έγινε με δικά του έξοδα.

Όσα περιέχονται εδώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα για τους σκοπούς του ταξικού ανταγωνισμού. Σε κάθε περίπτωση, η αναφορά των πηγών είναι κίνηση που προφανώς συνάδει με τους σκοπούς του ταξικού ανταγωνισμού. Το αντίθετο όχι και τόσο.

1. Η αναγέννηση της σκλαβιάς: Σκλάβοι, κύτταρα, δίκτυα.

Το θέμα που θα παρουσιάσουμε έχει την αφετηρία του στην ιδέα του George Caffentzis για την αναγέννηση της σκλαβιάς. Για να περιγράψουμε αυτήν την ιδέα, θα πρέπει να θυμίσουμε την συζήτηση που ξεκίνησε μετά τα μέσα της δεκαετίας του '90, και θα μπορούσε να έχει τον γενικό τίτλο "Το Τέλος της Εργασίας". Εκείνη η συζήτηση γινόταν από τρεις διαφορετικές μεριές: Από τη μια βρίσκουμε φιλελεύθερους διανοούμενους όπως ο Rifkin, που σκιαγραφούσαν ενάν μελλοντικό κόσμο όπου η τεχνολογική εξέλιξη θα καθιστούσε την ανθρώπινη εργασία περιττή. Ξεκινώντας από την υποτιθέμενη "εξαφάνιση" του παραδοσιακού βιομηχανικού εργάτη και γεμάτος θαυμασμό για τις νέες τεχνολογίες που αναδύονταν στην παραγωγή, ο Rifkin προέβλεπε την οριστική απαλλαγή του κεφαλαίου από τη μισθωτή εργασία και τους εργάτες.

Από την άλλη μεριά της ίδιας συζήτησης, βρίσκουμε μετα-αυτόνομους διανοούμενους, όπως ο Νέγκρι, που την ίδια ακριβώς περίοδο άρχισαν να μιλούν για την χρεοκοπία (ή με τα δικά τους λόγια: το "ξεχαρβάλωμα") του νόμου της αξίας. Αυτός ο νόμος βρίσκεται στη βάση της μαρξιστικής ανάλυσης του καπιταλιστικού κόσμου και απλά μιλώντας, υποστηρίζει ότι η ανταλλακτική αξία των εμπορευμάτων προσδιορίζεται από τον "μέσο κοινωνικά αναγκαίο χρόνο εργασίας" που απαιτείται για την παραγωγή τους. Κατά τη γνώμη των μετα-αυτόνομων διανοούμενων όμως, αυτός ο νόμος δεν μπορούσε να εξηγήσει πια τον κόσμο -η προλεταριακή κεντρικότητα χανόταν μαζί με την επικράτηση των νέων τεχνολογιών και το νέο υποκείμενο που αναδυόταν ήταν ο "γνωσιακός εργάτης", μια φιγούρα που, αν μπορούσε να διεκδικήσει κάποια κοινωνική ισχύ, θα το έκανε, όχι βασισμένη στο γεγονός ότι "παρήγαγε τον πλούτο του κόσμου", αλλά στη θέση της στην παραγωγή και στις ειδικές γνωσιακές της δεξιότητες.

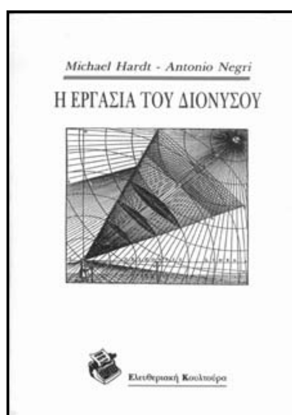
Θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε πως μια τρίτη εκδοχή της ίδιας συζήτησης γινόταν άτυπα στο εσωτερικό των κινημάτων. Εδώ δεν θα βρούμε συγκεκριμένους εκφραστές, αλλά περισσότερο ένα γενικό διανοητικό κλίμα και κάποιες πεταμένες κουβέντες. Το γεγονός πάντως είναι ότι η κινηματική σοφία της δεκαετίας του '90 κήρυττε σε όλους τους τόνους ότι ο "μαρξισμός" έχει πεθάνει, όπως άλλωστε όλες οι "οικονομίστικες" αντιλήψεις για τον κόσμο· και εννοούσε ότι δεν πρέπει επ' ουδενί λόγω να ασχολούμαστε με οποιουδήποτε είδους ταξική ανάλυση. Σύμφωνα με τα μισόλογα που συνόδευαν εκείνη την αντίληψη, "σήμερα η αξία παράγεται από την πληροφορία", οι μετανάστες δεν ήταν εργάτες αλλά άνθρωποι κλπ κλπ.

Οι τρεις αυτές απόψεις είχαν και έχουν ορισμένα βασικά κοινά χαρακτηριστικά. Πρώτον και οι τρεις υποδηλώνουν τη θέση ότι η ύπαρξη της ανταγωνιστικής σχέσης κεφάλαιο-εργασία δεν είναι ιστορικό προϊόν και κοινωνική πραγματικότητα, αλλά υφίσταται λόγω της μέχρι τώρα τεχνικής δυσκολίας του κεφαλαίου να την ξεπεράσει και να απαλλαγεί μια και καλή από τους εργάτες. Δεύτερον προβλέπουν ή και βλέπουν έναν κόσμο όπου η εργατική τάξη δεν θα έχει πια καμία πραγματική δύναμη και κανέναν πραγματικό κοινωνικό ρόλο. Τρίτον, παίρνουν τις ιδέες τους από την εισαγωγή των ηλεκτρονικών υπολογιστών σε ένα όλο και πιο ευρύ φάσμα της κοινωνικής ζωής και της παραγωγικής διαδικασίας. Τέταρτον και σημαντικότερο, εμφανίζονται ταυτόχρονα με την όξυνση της καπιταλιστικής κρίσης και λίγο πριν από την πτώση των δίδυμων πύργων, παρέα και σε άμεση συνάφεια με τις ιδεολογίες περί "παγκοσμιοποίησης" και "τέλους του έθνους κράτους". Εκφράζουν, με άλλα λόγια την τελική ιδεολογική νίκη του κεφαλαίου πριν από την έναρξη του πιο πρόσφατου παγκόσμιου πολέμου.

Επειδή ήταν τόσο επίκαιρες και τόσο καπιταλιστικά χρήσιμες, αυτές οι απόψεις κυριάρχησαν δίχως αντίπαλο για ολόκληρη τη δεκαετία του '90 και μεγάλο μέρος της επόμενης. Ελάχιστοι ήταν εκείνοι που διέθεταν την διαύγεια, την ιστορική γνώση και την γνήσια εχθρότητα απέναντι στον καπιταλιστικό κόσμο που απαιτούνταν για να υπάρξει οποιοσδήποτε αντίλογος. Ένας από αυτούς ήταν ο Αμερικάνος αυτόνομος George Caffentzis, που το 1999 έγραψε ένα σύντομο κείμενο-κριτική στα βιβλία του Rifkin και του Νέγκρι. Ο τίτλος του κειμένου ήταν "το τέλος της εργασίας ή η αναγέννηση της σκλαβιάς;". Σε εκείνο το κείμενο, ο Caffentzis, όχι μόνο δεν έβλεπε το τέλος της εργασίας να επέρχεται στο άμεσο μέλλον λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης και της έλευσης του "γνωσιακού εργάτη", αλλά προέβλεπε το πραγματικό μέλλον του καπιταλιστικού κόσμου ως εκτεταμένη "αναγέννηση της σκλαβιάς" που θα πορευθεί παρέα με τους υπολογιστές και τις όποιες νέες τεχνολογίες. Σύμφωνα με τον Caffentzi:

> αν γίνει πιο άμεσα και αποτελεσματικά εκμεταλλεύσιμη [η άμισθη εργασία], μπορεί να γίνει η αρχή μιας νέας εποχής απασχόλησης που δημιουργεί υπεραξία μέσω της διόγκωσης της καταναγκαστικής εργασίας, της επέκτασης των άμεσων καπιταλιστικών σχέσεων στην περιοχή της αναπαραγωγής της εργασίας και τέλος μέσω της ισχυροποίησης των μικρών και μεγάλων εγκληματικών επιχειρήσεων.[1]

Η παράδοξη εικόνα που περιέγραψε ο Caffentzis στο τέλος της δεκαετίας του '90 ήταν μια εικόνα γενετικά τροποποιημένων κυττάρων που καλλιεργούνται δίπλα σε στρατόπεδα καταναγκαστικής εργασίας και δικτύων υπολογιστών που συνδέουν πόλεις όπου δουλεύουν σκλάβοι. Και κόντρα σε όλες τις προβλέψεις της εποχής του, βγαίνει πολύ πιο σωστός από τους αντιπάλους του. Όπως θα φανεί από όσα ακολουθούν, σήμερα, όχι μόνο η σκλαβιά και η τεχνολογική πρόοδος συνυπάρχουν στον ίδιο καπιταλιστικό κόσμο, αλλά μπορεί να βρει κανείς περιπτώσεις όπου αυτά τα υποτιθέμενα ασυμβίβαστα συνυπάρχουν στο εσωτερικό μίας και της αυτής παραγωγικής διαδικασίας. Το θέμα μας σε όσα ακολουθούν είναι μια τέτοια παραγωγική διαδικασία. Παρακάτω θα προσπαθήσουμε να την περιγράψουμε. Και ταυτόχρονα να καταλάβουμε τι σημαίνει η φαινομενικά κρυπτική διατύπωση "επέκταση των άμεσων καπιταλιστικών σχέσεων στην περιοχή της αναπαραγωγής της εργασίας".





Δύο από τα βιβλία για τα οποία συζητάμε εδώ:
Jeremy Rifkin, Το Τέλος της Εργασίας και το Μέλλον της, Λιβάνης, 1996.
Hardt & Negri, Η Εργασία του Διόνυσου, Ελευθεριακή Κουλτούρα 2003
(Α' Έκδοση 1994)

---

[1] *George Caffentzis, "Το τέλος της Εργασίας ή η αναγέννηση της σκλαβιάς; Μια κριτική στο Ρίφκιν και τον Νέγκρι". Σε ελληνική μετάφραση, Εργάτες του Αρνητικού, 2003.*

2. Δικτυωμένα φασονάδικα: Η πραγματικότητα του Gold Farming

Την άνοιξη του 2011 ένα περίεργο άρθρο στην εφημερίδα Observer τράβηξε την προσοχή μας.[2] Ο πρωταγωνιστής του άρθρου, που έδινε συνέντευξη με το ψευδώνυμο Liu Dali, είχε φυλακιστεί από το 2004 μέχρι το 2008 σε ένα στρατόπεδο καταναγκαστικών έργων στη βορειοανατολική Κίνα. Το περίεργο με την περίπτωσή του ήταν ότι τα "καταναγκαστικά έργα" δεν αποτελούνταν από τις τυπικές χειρωνακτικές εργασίες που θα περίμενε κανείς, αλλά από 12ωρες βάρδιες πάνω από υπολογιστές. Με τα λόγια του ίδιου,

> Τα αφεντικά της φυλακής έβγαζαν περισσότερα λεφτά αναγκάζοντας τους κρατούμενους να παίζουν παιχνίδια παρά αναγκάζοντάς τους να δουλεύουν χειρωνακτικά. (...) Υπήρχαν 300 κρατούμενοι που έπαιζαν παιχνίδια. Δουλεύαμε με 12ωρες βάρδιες.(...) Τους άκουσα [ενν. τους φύλακες] να λένε ότι έτσι μπορούν να βγάλουν 470-570 λίρες τη μέρα.(...) Οι υπολογιστές δεν έσβηναν ποτέ· κι εμείς δεν είδαμε ποτέ φράγκο.(...)

Κατά τα άλλα βέβαια οι υπόλοιπες όψεις των καταναγκαστικών έργων παρέμεναν παρούσες:

> Όποτε δεν τα κατάφερνα να πιάσω τη νόρμα, με υπέβαλλαν σε σωματικές τιμωρίες. Με έβαζαν να στέκομαι όρθιος με τα χέρια στον αέρα και μετά την επιστροφή μου στον κοιτώνα έρχονταν και με χτυπούσαν με πλαστικούς σωλήνες. Παίζαμε τόσο πολύ που στο τέλος δεν βλέπαμε μπροστά μας.(...)

[2] *Danny Vincent, "China used prisoners in lucrative internet gaming work", Guardian.co.uk, 25/5/2011.*

Η διαδικασία στην οποία αναγκάζονταν να συμμετέχουν οι 300 κρατούμενοι του στρατοπέδου καταναγκαστικών έργων είναι γνωστή ως "gold farming". Με τον όρο αυτό περιγράφεται η εργασιακή διαδικασία κατά την οποία παίκτες διάφορων "μαζικών" διαδικτυακών παιχνιδιών (όπως το World of Warcraft ή το Lineage) παίζουν το παιχνίδι με αποκλειστικό στόχο την ανεύρεση όσο το δυνατόν περισσότερων και σπανιότερων κομματιών ψηφιακού "εξοπλισμου" (μαγικά σπαθιά, πανοπλίες, ραβδιά κλπ) και τη μετέπειτα πώλησή τους σε άλλους παίκτες αντί πραγματικών χρημάτων μέσω ίντερνετ.[3]

Εκτός από τις φυλακές, το gold farming διεξάγεται και σε φασονάδικα που είναι πανομοιότυπα σε όλα τους με τα κλασικά φασονάδικα, με τη διαφορά ότι εδώ οι μηχανές που χρησιμοποιούνται είναι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Σύμφωνα με το Ge Jin, τον κινεζοαμερικάνο ειδικό του gold farming του οποίου του βίντεο θα παρακολουθήσουμε σε λίγο, αν και οι "φάρμες" μπορούν να βρεθούν σε άλλα σημεία του πλανήτη, όπως η Ρουμανία, η Ινδονησία και η Τιχουάνα του Μεξικό, ο πραγματικός παράδεισος για αυτού του είδους την εργασία είναι η Κίνα. Η Κίνα διαθέτει φτηνή εργασία, τον μεγαλύτερο διαδικτυακό πληθυσμό παγκοσμίως και μαζί μια εξαιρετικά διαδεδομένη κουλτούρα ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Με τη ζήτηση των ψηφιακών χρημάτων/αντικειμένων να γεννιέται γύρω στο 2000 και να αυξάνεται έκτοτε από τους εκατομμύρια δυτικούς παίκτες των ιντερνετικών παιχνιδιών, οι εταιρίες gold farming άρχισαν να ξεφυτρώνουν στην Κίνα η μία μετά την άλλη. Σήμερα υπολογίζεται ότι το 80% των gold farmers εργάζονται στην Κίνα, ποσοστό που αντιστοιχεί σε έναν αριθμό που ξεπερνάει τους 100.000 πλήρως απασχολούμενους εργάτες. Με μισθούς που κυμαίνονται από 40 μέχρι 200 δολάρια το μήνα (υπάρχουν αναφορές σύμφωνα με τις οποίες κάποιοι δουλεύουν με μόνο αντάλλαγμα τροφή και στέγη), αυτοί οι εργάτες επαναλαμβάνουν καθημερινά και για 12 ώρες τις ίδιες βασικές κινήσεις μέσα στο παιχνίδι, ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο παραγωγικοί προσπαθώντας να πιάσουν τις νόρμες που έχει επιβάλει το αφεντικό. Το περιβάλλον εργασίας τους είναι μια διασταύρωση internet cafe, φασονάδικου και στρατόπεδου καταναγκαστικών έργων. Οι υπολογιστές συνυπάρχουν με πεταμένα στρώματα και τραπέζια με μισοφαγωμένο φαγητό, πράγμα λογικό αφού η συμφωνία με το αφεντικό συνήθως περιλαμβάνει τροφή και στέγη.

Με τέτοιους όρους εργασίας και τέτοιο πλήθος εργατών, τα κέρδη δεν είναι και λίγα. Σύμφωνα με τα στοιχεία του κινεζικού κέντρου διαδικτύου, ο τζίρος των κινεζικών εταιριών gold farming του 2008 έφτασε το 1.2 δισεκατομμύρια αγγλικές λίρες. Μάλιστα η έκταση του φαινομένου είναι τέτοια που το κινεζικό κράτος έχει αναγκαστεί να προχωρήσει σε σχετικές νομοθετικές ρυθμίσεις: α-

[3] *Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει και με τα "χρήματα" των συγκεκριμένων παιχνιδιών, δηλαδή με τα "χρυσά νομίσματα" που ο παίκτης βρίσκει στο εσωτερικό του παιχνιδιού· η διαδικασία είναι πανομοιότυπη.*

πό το 2009 η πώληση φανταστικού χρήματος γίνεται μόνο με ειδική άδεια. Και φυσικά οι δυνατότητες κερδοφορίας δεν περνούν απαρατήρητες. Λίγα χρόνια πριν, ακόμα και η τοπική κυβέρνηση της επαρχίας Jin Hu έφτασε να επενδύσει χρήματα στην εταιρία παραγωγής και εμπορίας ψηφιακών εμπορευμάτων "5173.com" με στόχο "την τόνωση της τοπικής οικονομίας".[4]

Πίσω στο 1999 ο Ρίφκιν φανταζόταν ένα κόσμο χωρίς εργάτες. Ο Νέγκρι και οι οπαδοί του φαντάζονταν ένα κόσμο όπου ο πλούτος θα παραγόταν "από την πληροφορία". Απέναντι σ' όλα αυτά, η παράδοξη εικόνα του Καφέντζη, ένας κόσμος σκλάβων και γενετικής μηχανικής, δικτυακών συνδέσεων και καταναγκαστικής εργασίας, αποδεικνύεται ότι βρισκόταν πολύ πιο κοντά στην καπιταλιστική πραγματικότητα. Οι εργάτες που δουλεύουν από τις φυλακές της Ρουμανίας και τα φασονάδικα της Τιχουάνα μέχρι τις νεόχτιστες κινέζικες πόλεις με τόσο παράξενους σκοπούς, τόσο προχωρημένα εργαλεία και κάτω από τόσο σκληρές συνθήκες, είναι μία από τις πολλές αποδείξεις. Το ντοκιμαντέρ που θα σας δείξουμε έχει γυριστεί το δεύτερο εξάμηνο του 2006 κατά τη διάρκεια επιτόπιας έρευνας στις "φάρμες" ψηφιακών εμπορευμάτων της Κίνας. Το βρίσκουμε εξαιρετικά χρήσιμο για όποιον θέλει να καταλάβει την πραγματικότητα του gold farming ειδικά και τον σημερινό καπιταλιστικό κόσμο ειδικότερα.[5]

---

[4] *Τα στοιχεία προέρχονται από το άρθρο του Guardian που προαναφέρθηκε καθώς και από το Ge Jin, "Chinese Gold Farmers in the Game World", Consumers, Commodities & Consumption, Vol. 7, No. 2, 5/2006.*

[5] *http://www.youtube.com/watch?v=rEegohRPsqg*



Πάνω: Ο χώρος εργασίας των Gold Farmers. Στον τοίχο δεσπόζουν τα συνθήματα της εταιρείας περί παραγωγικότητας.
Κάτω: Ο χώρος ύπνου. Οι δύο χώροι συνήθως βρίσκονται στο ίδιο κτίριο.



3. Ο εργάτης και η υπολογιστική μηχανή

i. Ο Μαρξ και η μηχανή

Η πρώτη ερώτηση που έρχεται στο μυαλό όταν μιλάμε για το gold farming είναι η ερώτηση περί παιχνιδιού: Τι είναι παιχνίδι και τι όχι; Ή αλλιώς: πού τελειώνει το παιχνίδι και πού αρχίζει η εργασία; Κατά τη γνώμη μας, αυτή η ερώτηση είναι άκυρη. Γιατί ακριβώς το συγκεκριμένο είναι ένα ερώτημα κατ' εξοχήν ιστορικό. Το τι είναι παιχνίδι και τι όχι διαμορφώνεται από την ιστορία των κοινωνικών σχέσεων, από την ιστορία της ταξικής πάλης. Ακριβέστερα, το θέμα μας, δηλαδή η ιστορία και η πραγματικότητα του gold farming, είναι ακριβώς ένα κομμάτι της ερώτησης "τι είναι παιχνίδι και τι είναι εργασία" και ταυτόχρονα ένα κομμάτι της απάντησής της.

Πολύ προτιμότερο λοιπόν θα ήταν να στραφούμε εξαρχής στην εργασία -ακριβέστερα στον ρόλο της μηχανής στο εσωτερικό των εργασιακών διαδικασιών όπως αυτές διεξάγονται υπό καπιταλιστικό καθεστώς. Γιατί δεν υπάρχει αμφιβολία· στο Gold farming, αυτό που διεξάγεται, το αρχικό κινούν που καθορίζει το νόημα και το ρυθμό της εργασιακής διαδικασίας είναι η καπιταλιστική διαδικασία αξιοποίησης και όχι βέβαια τα τέρατα, τα σπαθιά και το "παιχνίδι".

Με άλλα λόγια, αυτό που βλέπουμε στο gold farming αναμφίβολα δεν είναι "παίκτες", αλλά συμπλέγματα εργάτη και μηχανής που παράγουν αξία και υπεραξία. Πολλά έχουν ειπωθεί για τον ρόλο της μηχανής στο εσωτερικό των κα-

πιταλιστικών διαδικασιών. Κατά τη γνώμη του Μαρξ, ενός από τους πρώτους αναλυτές της καπιταλιστικής χρήσης των μηχανών, η μηχανή είναι το πάλαι ποτέ εργαλείο που μετατράπηκε σε "αυτόματο" και εξαιτίας αυτής της μετατροπής "έρχεται αντιμέτωπο με τον εργάτη με τη μορφή του κεφαλαίου, της νεκρής εργασίας που κυριαρχεί και απομυζά τη ζωντανή εργατική δύναμη". Για τον Μαρξ, κάθε καπιταλιστική μηχανή, δεν είναι απλά ένα υλικό αντικείμενο· πολύ περισσότερο κάθε καπιταλιστική μηχανή αποτελεί την "απτή υλική ενσάρκωση" της εξουσίας που ασκεί η σχέση - κεφάλαιο στο εσωτερικό της καπιταλιστικής παραγωγικής διαδικασίας:

> Η ειδική ικανότητα του κάθε χειριστή, ο οποίος τώρα πια στερείται κάθε σημασίας, εξαφανίζεται ως απειροστή ποσότητα μπρος στην επιστήμη, τις γιγάντιες φυσικές δυνάμεις και τη μάζα της κοινωνικής εργασίας που βρίσκονται ενσωματωμένες στο σύστημα των μηχανών, το οποίο μαζί με αυτές τις τρεις δυνάμεις συνιστά την εξουσία "του αφέντη".[6]

Αυτή η εικόνα του εργάτη που βρίσκεται αντιμέτωπος με τη συσσωρευμένη νεκρή εργασία η οποία έχει περάσει στην υπηρεσία του αφέντη, μάς έρχεται κατευθείαν από τις εργασιακές διαδικασίες της βιομηχανικής επανάστασης· και κατ' αρχήν δεν υπάρχει κάτι να προσθέσουμε για την περίπτωση των gold farmers. Το "σύστημα των μηχανών", η "νεκρή εργασία" με την οποία οι gold farmers αντιπαρατίθενται κατά τη διάρκεια της δωδεκάωρης βάρδιας τους, είναι η τελευταία λέξη της καπιταλιστικής τεχνολογίας. Ο αντίπαλος και ταυτόχρονα εργαλείο των gold farmers δεν είναι μόνο το τοπικό δίκτυο των 100 υπολογιστών παλιάς τεχνολογίας ανά φασονάδικο ή φυλακή. Πίσω από αυτά τα εκατό παλιά μηχανήματα υπάρχει το παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών που χτίζεται δεκαετίες τώρα, το πλέγμα των καλωδίων οπτικών ινών που αγκαλιάζει τον πλανήτη σχεδιασμένο ώστε να μπορεί να συνεχίσει να δουλεύει ακόμη και σε περίπτωση πυρηνικού πολέμου, η εργασία των υπαλλήλων των εταιρειών που έχουν παράξει τα MMORPG[7], ίσως ακόμη και το επί χρόνια παιχνίδι των εκατομμυρίων χρηστών αυτών των παιχνιδιών ειδωμένο ως εργασία (γιατί έτσι βλέπει το κεφάλαιο ολόκληρη την κοινωνική ζωή).

Φυσικά λοιπόν, το σύστημα των ηλεκτρονικών μηχανών, όπως όλες οι μηχανές στο εσωτερικό της καπιταλιστικής διαδικασίας αξιοποίησης, είναι νεκρή εργασία που έχει μπει στην υπηρεσία του κεφαλαίου και ταυτόχρονα η απτή,

---

[6] *Το απόσπασμα είναι από το "Οι Μηχανές και η μεγάλη βιομηχανία" στον πρώτο τόμο του Κεφαλαίου.*

[7] *MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Playing Games, δηλαδή Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων Πολλαπλών Παικτών.*

υλική ενσάρκωση "της εξουσίας του αφέντη". Μπορούμε όμως ταυτόχρονα να υποστηρίξουμε ότι ο τρόπος με τον οποίο εφαρμόζεται υλικά αυτή η εξουσία, η σχέση του αφέντη με τον εργάτη μέσω της ηλεκτρονικής μηχανής διακρίνεται από ορισμένες πολύ σημαντικές καινοτομίες.

ii. Ο Φουκώ στο net cafe

Είναι προφανές ότι στο δίκτυο των υπολογιστών βρίσκουμε όλα τα παλιά καπιταλιστικά πειθαρχικά αιτήματα να βρίσκονται εγγεγραμμένα στην απτή υλική διάταξη μηχανών και εργατών. Εδώ οι σχέσεις μεταξύ των σωμάτων ελαχιστοποιούνται όσο ποτέ άλλοτε -ανάγονται σε σχέσεις μεταξύ των IP, οι οποίες μάλιστα καθορίζονται από μια ανώτερη εξουσία: από τους κανόνες που ακολουθεί και επιβάλλει ο server διαβάζοντας το λογισμικό. Την ίδια στιγμή που η κατανομή των σωμάτων στο χώρο καταντάει σχεδόν αδιάφορη, μια ιδανικά πειθαρχημένη επικοινωνία γίνεται πραγματικότητα. Εδώ "οι χρήσιμες επικοινωνίες οργανώνονται και όλες οι υπόλοιπες διακόπτονται" από κατασκευής.

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στην κινησιολογία του πράγματος. Εδώ απομένουν μοναχά οι μικροκινήσεις των ματιών και των δαχτύλων, εδώ οι λέξεις που προφέρονται παύουν να έχουν σημασία αφού βρίσκονται εκτός προγράμματος, εδώ ολόκληρο το σώμα εκτός από τις παλάμες καταδικάζεται στην ακινησία, τόσο σαν να ήταν δεμένο. Το "πνεύμα", αντιθέτως, πρέπει να βρίσκεται σε διαρκή εγρήγορση, πάντα έτοιμο να αποκριθεί εντός δευτερολέπτων στα ερεθίσματα που παράγει η μηχανή. Το τελικό αποτέλεσμα είναι θεαματικό: από τη μια έχουμε τον σχεδόν τέλειο διαχωρισμό νου και σώματος -από την άλλη, όχι μόνο κάθε μικροσκοπική κίνηση/σκέψη που εκτελείται είναι απαραίτητη, αλλά και καμία περιττή κίνηση/σκέψη δεν εκτελείται. Το αποτέλεσμα αυτής της ιδανικής σωματικής και διανοητικής πειθάρχησης είναι το παλιό ιδανικό της "σύνθεσης των δυνάμεων", είναι μια "συνολική πολυτμηματική μηχανή" που δουλεύει με άνωθεν καθορισμένο σκοπό. Κι έτσι το ιδανικό που κατά τον Φουκώ αποτελούσε την επιδίωξη των πρώτων στρατώνων γίνεται πραγματικότητα:

> Μια ορθή χρήση του σώματος. Μια ορθή κατάσταση του πνεύματος. Μια σπονδύλωση σώματος και αντικειμένου που δημιουργεί ένα σύμπλεγμα σώματος και εργαλείου.[8]

Μόνο που ο ρυθμός με τον οποίο κινείται το σύμπλεγμα, οι στόχοι του, η πειθαρχία που επιβάλλει στους συμμετέχοντες, οι εντολές του, επιβάλλονται μηχανικά. Ακόμη περισσότερο: εξελίσσονται "διαδραστικά".

[8] *Όλα τα αποσπάσματα αυτής της ενότητας είναι από το Μισέλ Φουκώ, Επιτήρηση και Τιμωρία: Η γέννηση της Φυλακής, Εκδόσεις Ράππα, 1989.*

iii. Διάδραση: μια παράξενη λέξη

Πράγματι, κάθε συζήτηση για την καπιταλιστική χρήση των υπολογιστικών μηχανών είναι ελλιπής αν δεν επισημάνουμε το γεγονός της "διαδραστικής σχέσης" μεταξύ εργάτη και μηχανής. Παρότι η λέξη "διάδραση" αποτελεί το ψωμοτύρι των σχετικών ακαδημαϊκών διαλέκτων, η ακριβής της έννοια είναι άγνωστη για τον πολύ κόσμο. Αν λοιπόν προστρέξουμε στους αρμόδιους, θα δούμε ότι με τη λέξη "διάδραση" πρέπει να εννοούμε

> το είδος δράσης που συντελείται όταν δύο ή περισσότερα άτομα δρουν, επηρεάζοντας το ένα το άλλο. Το κύριο χαρακτηριστικό της διάδρασης είναι η αμφίδρομη μορφή αυτής της σχέσης επιρροής μεταξύ των διαδρώντων ατόμων σε αντίθεση με τη μονόδρομη μορφή της συμβατικής δράσης: αιτίου-αιτιατού (Anderson, T., 2003, Moore, M.G., 1989).[9]

Για μια στιγμή όμως! Από πού κι ως πού δηλαδή η "συμβατική μορφή δράσης αιτίου - αιτιατού" είναι μονόδρομη; Ας πούμε: ο νταής του σχολείου σε χτυπάει - τον χτυπάς κι εσύ - ο δάσκαλος παρεμβαίνει - τρώτε και οι δύο αποβολή - στην αποβολή γνωρίζεστε και γίνεστε φίλοι - μετά τα πρήζετε στον δάσκαλο παρέα - πέντε χρόνια μετά έχετε γίνει σατανιστές και καίτε εκκλησίες - δέκα χρόνια μετά ο μεταξύ σας έρωτας έχει ανθήσει - μη έχοντας (ακόμη) τελειώσει το σχολείο, αποφασίζετε να δολοφονήσετε τον δάσκαλο... Έτσι είναι ο πραγματικός κόσμος: ακόμη και αν για κάποιον μυστήριο λόγο θέλουμε να μιλήσουμε για "δράσεις" και "αντιδράσεις", θα πρέπει πάντως να μιλάμε για δράσεις και αντιδράσεις σε έναν ανοικτό κόσμο με άπειρες δυνατότητες!

Προφανώς όμως, και παρά την τάχα προοδευτική φρασεολογία τους, οι ειδικοί, χρησιμοποιώντας τον όρο "διάδραση" δεν θέλουν να μιλήσουν για έναν κόσμο άπειρων δυνατοτήτων. Ακριβώς το αντίθετο· ζητούν να επανακαθορίσουν το τι είναι δράση άξια λόγου ειδικά για τους καιρούς μας! Δράση άξια λόγου λοιπόν δεν είναι τόσο εκείνο που παράγεται από την υποκειμενική βούληση και την σχέση της με κάποιον ακαθόριστο εξωτερικό κόσμο, ανοικτό σε άπειρα ενδεχόμενα και κλειστό σε προβλέψεις, αλλά κυρίως εκείνο που παράγεται όταν δύο ή περισσότερες διακριτές βουλήσεις έρχονται σε κλειστή αλληλεπίδραση, απαντώντας η μια στην άλλη σε έναν ατέρμονο (και προφανώς προβλέψιμο) κύκλο, δίχως να επηρεάζονται και δίχως να επηρεάζουν κάποιον εξωτερικό κόσμο, ή ακόμη καλύτερα, ενώ ο εξωτερικός κόσμος δέχεται παθη-

---

[9] *Ντάσιου Ευγενία, Γνωσιακή ανάλυση της διάδρασης μαθητή - μαθήματος στη διδασκαλία ενός μαθήματος μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών.*

τικά τα αποτελέσματα της μεταξύ τους "διάδρασης". "Σε αντίθεση με τη μονόδρομη μορφή της συμβατικής δράσης" δηλαδή, τα δύο ή περισσότερα υποκείμενα της "διάδρασης" (μπορούν να παριστάνουν ότι) είναι στεγανά απομονωμένα από κάθετι το εξωτερικό προς τα ίδια.

Για δες λοιπόν μια παράξενη έννοια: από τη μια είναι προφανές ότι τα υποκείμενα της "διάδρασης" εμφορούνται από βαρύ αυτισμό. Από την άλλη όμως, αυτά τα αυτιστικά υποκείμενα έχουν την πολυτέλεια να αγνοούν τον πραγματικό κόσμο, να εμπλέκονται σε άπειρες ερωτοαποκρίσεις αδιαφορώντας για οτιδήποτε εξωτερικό και τελικά να κάνουν τον αυτισμό τους από κουσούρι πλεονέκτημα! Και τι λογής να είναι άραγε ετούτα τα προνομιούχα υποκείμενα; Ίσως, για να αντιληφθούμε την ποιότητά τους, να βοηθάει η προσφυγή σε διαδικτυακά φόρουμ από αυτά όπου μεταφραστές συζητούν τις νέες έννοιες της νέας μας εποχής. Εκεί θα δούμε ότι οι λέξεις "διάδραση" και "διαδραστικός" "μπήκαν πολύ πρόσφατα στο λεξιλόγιό μας, *κυρίως μέσα από τους υπολογιστές και τα προγράμματά τους,* και, να φανταστείτε, δεν τις έχουν ακόμα τα λεξικά (...)".[10]

Ώστε τέτοιου είδους είναι κατά βάση τα "υποκείμενα" της διάδρασης... Ακόμη πιο παράξενα απ' ό,τι νομίζαμε δηλαδή! Γιατί αμέσως αμέσως ανακαλύπτουμε πως, μιλώντας για τη "διάδραση", έχουμε να κάνουμε με μια καινοτομία η οποία αφορά, όχι μόνο το τι είναι δράση, αλλά και το τι είναι δρον υποκείμενο. Πράγματι, αν κάποια από τα "δύο ή περισσότερα υποκείμενα" που εμπλέκονται σε διαδραστικές σχέσεις είναι υπολογιστικές μηχανές, καταλαβαίνει κανείς ότι, τουλάχιστον ιδεολογικά, έχουμε να κάνουμε με κάτι που διαφέρει θεαματικά από τις μηχανές του Μαρξ ως προς την σχέση τους με τον χειριστή. Έχουμε να κάνουμε με ένα νέο είδος σχέσης στην οποία η μηχανή και ο άνθρωπος συμμετέχουν ως ισότιμα υποκείμενα και με ένα νέο είδος δράσης που παράγεται από αυτού του είδους τις σχέσεις!

Αν προσγειωθούμε στις υπολογιστικές μηχανές και τη σχέση τους με τους χειριστές τους, βρίσκουμε ότι η έννοια της διάδρασης όπως την περιγράψαμε παραπάνω, είναι πράγματι η κατάλληλη για να περιγράψει, αν όχι πάντα την πραγματικότητα, στα σίγουρα τα πολιτικά ζητούμενα αυτής της σχέσης. Πράγματι, αυτή η σχέση διέπεται από το software, αυτόν τον κατάλογο εντολών που είναι ταυτόχρονα και κλειστός κόσμος, και ο οποίος, εκτός από την απεύθυνσή του στο αυτόματο, απευθύνεται και σε μια νέα ειδική μισο-μηχανική υποκειμενικότητα: τον χειριστή.

Λέμε ότι ο χειριστής της ηλεκτρονικής μηχανής λογαριάζεται σαν μισο-μηχανικό υποκείμενο, γιατί για να χειρισθεί τη μηχανή πρέπει να εμπλακεί σε μια

---

[10] http://www.translatum.gr/forum/index.php?topic=8245.0#ixzz1irUNudp9. Ο τονισμός δικός μας.

σχέση βαθύτατα "διαδραστική" με την έννοια που δίνουν στη λέξη οι ειδικοί: από τη μια πρέπει να συμμορφωθεί με τους κανόνες του προγράμματος που διέπει τη σχέση του με τη μηχανή, από την άλλη όμως του επιτρέπεται η πρωτοβουλία και ακόμη περισσότερο, η πρωτοβουλία αναμένεται από αυτόν, η πρωτοβουλία του θα αποτελέσει την μία από τις δύο απαραίτητες πλευρές της διάδρασης. Πάντα με μια αναγκαία προϋπόθεση: κάθε ανθρώπινη πρωτοβουλία πρέπει να βρίσκεται εντός των ορίων του κλειστού κόσμου που καθορίζεται από το πρόγραμμα. Συνεπώς το ανθρώπινο υποκείμενο της διαδραστικής σχέσης είναι ένα υποκείμενο που παίρνει πρωτοβουλίες μέσα σε έναν μηχανικά καθορισμένο κόσμο. Ένα υποκείμενο του οποίου οι πράξεις είναι υπολογισμένες ώστε να γίνονται κατανοητές από τη μηχανή. Είναι με άλλα λόγια ένα υποκείμενο που λογαριάζει τη μηχανή ως υποκείμενο ποιοτικά όμοιο με τον εαυτό του. Είναι ένα ανθρώπινο υποκείμενο που έχει υιοθετήσει για τον εαυτό του μια οντολογία μισο-μηχανική.

Για να ξαναθυμηθούμε τον Μαρξ, ο εργάτης αντιμέτωπος με την υπολογιστική μηχανή, όχι μόνο έρχεται αντιμέτωπος με την απτή υλική ενσάρκωση της εξουσίας του αφέντη, αλλά τώρα η εξουσία του αφέντη είναι προικισμένη με μια δικιά της γλώσσα και ο εργάτης πρέπει να μιλήσει σε αυτή τη γλώσσα. Επιπλέον, αυτή η γλώσσα δεν είναι απλά αμφίδρομη (πράγμα που θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς και για άλλες μηχανές), αλλά έχει την ιδιότητα να ορίζει έναν κλειστό κόσμο αναγκάζοντας τον χειριστή να κινείται αυστηρά εντός συγκεκριμένων ορίων· το μισο-μηχανικό υποκείμενο ούτε γίνεται gay ούτε σκοτώνει τον δάσκαλο -εκτός και αν προβλέπεται από το πρόγραμμα! Φυσικά το μόνο που επικοινωνείται με αυτή τη γλώσσα είναι εντολές -αλλά αυτό είναι εξαρχής το ζητούμενο στην καπιταλιστική χρήση των μηχανών.

Μπορούμε λοιπόν να βρούμε ορισμένες καινοτομίες στην καπιταλιστική χρήση των υπολογιστικών μηχανών: Τις βρίσκουμε

- Στην μηχανικά επιβεβλημένη ασφυκτική σωματική και διανοητική πειθάρχηση.
- Στην πυκνότατη χρονική διαδοχή μεταξύ δράσεων και αντιδράσεων.
- Στο πρόγραμμα ως γλώσσα του αφέντη με διπλό αποδέκτη, μηχανικό και ανθρώπινο, η οποία είναι κατανοητή μόνο εντός ενός κλειστού κόσμου.
- Στην πρωτοβουλία από τη μεριά του χειριστή, που επιτρέπεται, αναμένεται και επικροτείται, αρκεί να βρίσκεται εντός των ορίων του κλειστού κόσμου που το πρόγραμμα έχει ορίσει.
- Στο γεγονός ότι τα "υποκείμενα" (ανθρώπινα και μηχανικά) που συμμετέχουν σε αυτή τη σχέση λογίζονται σαν ποιοτικά όμοια - λογικό αφού μιλούν ακριβώς την ίδια γλώσσα.
- Στο γεγονός τέλος ότι αυτή η γλώσσα είναι καθολικής και γενικής εφαρμογής· είναι μια γλώσσα που μπορεί να μιλήσει για τα πάντα, από τη φαρμακευτι-

κή αντιμετώπιση της μανιοκατάθλιψης μέχρι την αφήγηση ιστοριών σε μαγικούς κόσμους -αρκεί όλα αυτά να προβλέπονται στο πρόγραμμα.

Παράξενη λέξη η διάδραση λοιπόν. Τόσο χρήσιμη και τόσο ταιριαστή για να περιγράψουμε τα γενικά χαρακτηριστικά της εργασιακής πραγματικότητας των gold farmers! Αλλά ακόμη έχουμε πολλά να πούμε. Πόσο μάλλον που ακόμη δεν έχουμε λάβει υπόψη τη μεγάλη μηχανή: το διαδίκτυο.

Μαγικά αντικείμενα προς πώληση στο site d2items.com

4. Σύντομη ιστορία του Gold Farming
(τι σημαίνει “επέκταση των άμεσων καπιταλιστικών σχέσεων στην περιοχή της αναπαραγωγής της εργασίας”)

Τα όσα είπαμε ως εδώ αφορούσαν την σχέση του εργάτη με την ηλεκτρονική μηχανή δίχως να λαμβάνουν υπ' όψη την ύπαρξη της μεγάλης μηχανής που λέγεται διαδίκτυο. Αναμφίβολα βέβαια, η ύπαρξη του διαδικτύου είναι κομβική για την γέννηση του επαγγέλματος του gold farmer. Αλλά το διαδίκτυο από μόνο του δεν αρκούσε. Γιατί γενικότερα, η διαδικασία που ο Caffentzis αποκαλεί “επέκταση των άμεσων καπιταλιστικών σχέσεων στην περιοχή της αναπραγωγής της εργασίας”, στην περίπτωση του Gold farming δεν ήταν απλά μια διαδικασία κατά την οποία το κεφάλαιο εφόρμησε για να αποικίσει τις υπάρχουσες σχέσεις γύρω από το “παιχνίδι”. Αντίθετα, όπως θα δούμε παρακάτω, ταυτόχρονα και οι κοινωνικές σχέσεις άλλαξαν κατά τρόπο ώστε να υποδεχθούν τη σχέση Κεφάλαιο. Προτού λοιπόν οι gold farmers αρχίσουν να γεμίζουν τα ιντερνετικά φασονάδικα της Κίνας, χρειάστηκε να μεσολαβήσουν ορισμένες ακόμη θεαματικές καινοτομίες που είχαν να κάνουν με το τι είναι αφήγηση, τι είναι παιχνίδι και τι είναι εργασία.

i. Diablo: Μια καινοτομία μετά την καινοτομία

Ιστορικά μιλώντας, ένα από τα πρώτα παραδείγματα των καινοτομιών για τις οποίες μιλάμε εμφανίστηκε το 1996 με την κυκλοφορία του παιχνιδιού που λε-

γόταν Diablo από την ήδη γνωστή τότε Blizzard Entertainment. Το Diablo με την κυκλοφορία του δημιούργησε θόρυβο για τη βία που περιείχε, τις σατανιστικές του αναφορές και τα εντυπωσιακά -για την εποχή πάντα- τεχνικά του χαρακτηριστικά. Δηλαδή για όλους τους λάθους λόγους. Γιατί η πραγματική καινοτομία του Diablo ήταν το λίγο ως πολύ εσκεμμένο θόλωμα των ορίων μεταξύ παιχνιδιού και εργασίας. Μεθοδολογικά μπορούμε να διακρίνουμε τρεις καινοτομίες σε εκείνο το παλιό παιχνίδι:

a. Το Diablo χαρακτηριζόταν από μια μη γραμμική αφήγηση. Το Diablo, όπως όλα τα παιχνίδια ρόλων που είχαν προηγηθεί, μπορούσε να παιχτεί σαν να αφηγούνταν μια ιστορία: Ένα αρχαίο κακό ξυπνάει στις κατακόμβες που εκτείνονται σε άγνωστο βάθος κάτω από ένα μακρινό χωριό. Ο παίκτης ως fantasy πολεμιστής/μάγος κλπ μπαίνει στη δούλεψη των κατοίκων του χωριού και φέρνοντας εις πέρας διαδοχικές δοκιμασίες, ανακαλύπτει σταδιακά την πραγματική έκταση του κακού που κρύβεται κάτω από τις καλύβες και τελικά το εξοντώνει. Τίποτα το νέο ως εδώ· η αφήγηση του Diablo ήταν ποιοτικά όμοια με την αφήγηση του ομηρικού έπους, είχε αρχή μέση και τέλος όπως τα παραμύθια των αδερφών Γκριμ και γενικά όλες οι ιστορίες που έκαναν παρέα στην ανθρωπότητα από την αυγή του χρόνου.

Από την άλλη όμως, κρυμμένη κάτω από το συνηθισμένο παρουσιαστικό υπήρχε μια θεαματική καινοτομία: αν ο παίχτης το ήθελε, η ίδια ιστορία μπορούσε να ξαναειπωθεί από οποιοδήποτε σημείο της ξανά και ξανά δίχως να χρειάζεται να ξαναρχίσεις από την αρχή ή να χρησιμοποιήσεις την γνωστή σε ηλεκτρονικά παιχνίδια δυνατότητα save/load. Ο ίδιος χαρακτήρας, ακόμη και αν είχε ολοκληρώσει το σενάριο, μπορούσε να ξαναεμφανιστεί ως δια μαγείας σε οποιοδήποτε σημείο της πλοκής, να ακολουθήσει το νήμα της για όσο ήθελε και έπειτα να εξαφανιστεί για να ξανεμφανιστεί οπουδήποτε αλλού.

Η διαφορά με τις κλασικές μορφές αφήγησης είναι θεαματική. Για να καταλάβουμε καλύτερα τη διαφορά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το παράδειγμα του παραμυθιού "η κοκκινοσκουφίτσα". Εδώ έχουμε να κάνουμε με μια κλασική περίπτωση γραμμικής αφήγησης: η μητέρα στέλνει την κοκκινοσκουφίτσα στη γιαγιά > η κοκκινοσκουφίτσα μπαίνει στο σκοτεινό δάσος > στο δάσος συναντάει τον λύκο > κάνει το λάθος να του μιλήσει για τη γιαγιά > ο λύκος τρέχει στο σπίτι της γιαγιάς > ο λύκος συζητάει με τη γιαγιά > ο λύκος τρώει τη γιαγιά και παίρνει τη θέση της > η κοκκινοσκουφίτσα φτάνει στο σπίτι της γιαγιάς > κλπ. Παρότι ενδιαφέρουσα, αυτή η ιστορία έχει μια σαφή κατεύθυνση που ακολουθεί απαράβατα το βέλος του χρόνου. Η κοκκινοσκουφίτσα που έχει φαγωθεί από τον λύκο, με κανένα τρόπο δεν μπορεί από την κοιλιά του να επιστρέψει στο δάσος και να τον ξανασυναντήσει γνωρίζοντας αυτή τη φορά ότι ο λύκος θέλει να τη φάει.

Ακριβώς αυτό όμως είναι που μπορεί να συμβεί και συμβαίνει κατά κόρον στο Diablo! Ακόμη και ο πολεμιστής που έχει τελειώσει το παιχνίδι κατατροπώνοντας τον ίδιο τον Diablo στο βαθύτερο σπήλαιο του παιχνιδιού (ας πούμε το εικοστό), μπορεί να γυρίσει όσες φορές θέλει για να αντιμετωπίσει τον "χασάπη" (το τέρας που φυλάει το τέταρτο σπήλαιο), έπειτα να κατευθυνθεί στα σπήλαια 8 έως 12 και μετά στο σπήλαιο 1. Μπορεί δηλαδή να συνεχίσει να κινείται επ' άπειρον σε οποιοδήποτε σημείο της ιστορίας. Προφανώς μιλάμε για μια αφήγηση νέου τύπου. Και το ερώτημα είναι γιατί να θέλει κάποιος (ο παίκτης) να παρακολουθήσει κάτι τέτοιο. Πράγμα που μάς φέρνει στη δεύτερη καινοτομία του παιχνιδιού.

β. Το Diablo διέθετε έναν αντικειμενικό τρόπο σύγκρισης του χρόνου που αναλώνεται στο παιχνίδι. Το δεύτερο καινοτόμο χαρακτηριστικό του Diablo ήταν αυτό που οι κριτικοί ονόμασαν "τεράστια αντοχή στον χρόνο" [στα αγγλικά χρησιμοποιείται η λέξη replayability, στην κυριολεξία "αναπαιξιμότητα"]. Στη βάση αυτής της "αναπαιξιμότητας" βρισκόταν ο μηχανισμός τυχαίας εμφάνισης λαφύρων του παιχνιδιού. Με απλά λόγια, κάθε φορά που ο παίκτης σκότωνε π.χ τον "χασάπη" της τέταρτης σπηλιάς, αυτός άφηνε πίσω του ένα διαφορετικό αντικείμενο που ο παίκτης μπορούσε να χρησιμοποιήσει στη συνέχεια των περιπετειών του. Και όχι μόνο αυτό, αλλά μπορούσε να ανταλλάξει τα αντικείμενά του με άλλους παίκτες, εφόσον τύχαινε να συναντήσει τέτοιους στις περιπλανήσεις του.

Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά σήμαιναν δύο πράγματα. Το πρώτο είναι πιο προφανές: ο παίκτης αποκτούσε κίνητρο να συμμετέχει στη μη γραμμική αφήγηση του παιχνιδιού, αφού κάθε φορά που περνούσε από τα ίδια μέρη, υπήρχε πιθανότητα να εμφανιστούν διαφορετικά χρήσιμα αντικείμενα τα οποία συσσωρεύονταν. Το δεύτερο είναι σημαντικότερο, αλλά δυσκολότερα αντιληπτό: η σπανιότητα του καθενός από τα αντικείμενα που μπορούσαν να ανευρεθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μεταφραζόταν απευθείας σε χρόνο ενασχόλησης του κάθε παίκτη με το παιχνίδι. Δύο διαφορετικά αντικείμενα ίδιας σπανιότητας χρειάζονταν κατά μέσο όρο ίδιο χρόνο ενασχόλησης για να ανευρεθούν· επιπλέον ο πλούτος της συλλογής αντικειμένων του παίκτη ήταν ακριβώς ανάλογος του χρόνου ενασχόλησής του με το παιχνίδι και του βαθμού στον οποίο είχε συμμορφωθεί με τη δυνατότητα μη γραμμικής αφήγησης που το παιχνίδι προσέφερε. Όσες περισσότερες φορές είχε σκοτώσει κανείς τον χασάπη και όλα τα υπόλοιπα τέρατα του παιχνιδιού, τόσο περισσότερα και σπανιότερα αντικείμενα είχε στην κατοχή του. Ακριβώς το αντίστοιχο συνέβαινε και με τα "χρήματα" του Diablo, αν και εδώ γινόταν πολύ πιο ομαλά, σαν απλή αναλογία: όσο περισσότερο έπαιζε ο παίκτης, τόσο περισσότερα "χρυσά νομίσματα" είχε στο πουγκί του και τόσο περισσότερα αντικείμενα μπορούσε να αγοράσει. Με λίγα λόγια και για να ξαναθυμηθούμε τον Μαρξ, τα ψηφιακά σπαθιά και τα "χρήματα" του Diablo ήταν έτοιμα να αποκτήσουν "μέσο κοινωνικά αναγκαίο χρόνο" ανεύρεσης. Μόνο που για αυτό το τελευταίο ήταν απαραίτητη και μια τρίτη καινοτομία.

γ. Το Diablo ήταν εξοπλισμένο με δυνατότητα σύνδεσης μέσω διαδικτύου. Μαζί με την κυκλοφορία του παιχνιδιού, η εταιρεία παραγωγής λάνσαρε μια διαδικτυακή υπηρεσία που λεγόταν Battle.net. Το Battle.net ήταν μια διαδικτυακή πλατφόρμα παιχνιδιού όπου οι διάφοροι παίκτες του Diablo μπορούσαν να βρεθούν και να παίξουν μεταξύ τους δίχως να τους απασχολούν οι τεχνικές δυσκολίες που ως τότε χαρακτήριζαν το παιχνίδι μέσω διαδικτύου. Με το απλό πάτημα ενός κουμπιού, οι παίκτες μπορούσαν να συναντιούνται στο εσωτερι-

κό των σπηλαίων του Diablo και να πολεμούν... ή να ανταλλάσσουν τα αντικείμενα που είχαν βρει σε προηγούμενα περάσματά τους.

Εδώ πια μπορούμε να αντιληφθούμε το σύνολο των καινοτομιών που βρίσκονταν πίσω από αυτό το πρώτο μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων. Η μη γραμμική αφήγηση επέτρεπε θεωρητικά άπειρη ενασχόληση με το παιχνίδι. Η άπειρη ενασχόληση μεταφραζόταν σε αντικείμενα που συσσωρεύονταν στο λογαριασμό του κάθε παίκτη. Αυτά τα αντικείμενα ήταν συγκρίσιμα μεταξύ τους μέσω του χρόνου που έπρεπε να αναλώσει ο μέσος παίκτης για να τα βρει. Και τελικά όλοι οι παίκτες μπορούσαν να έρθουν σε επαφή μεταξύ τους μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας Battle.net. Εκεί πια, εκτός απ' το να παλεύουν ξανά και ξανά με τα ίδια τέρατα έχοντας για παρέα τους διαφορετικούς κάθε φορά συμπαίκτες, μπορούσαν να κάνουν και κάτι πολύ πιο ενδιαφέρον: να ανταλλάσσουν την "περιουσία τους" (τα μαγικά αντικείμενα κλπ) με μέτρο της ανταλλαγής τον χρόνο που είχαν χρειαστεί για να τα αποκτήσουν.

Ξεκινήσαμε λέγοντας ότι η πραγματική καινοτομία του Diablo ήταν το θόλωμα των ορίων μεταξύ παιχνιδιού και εργασίας. Πράγματι, οι καινοτομίες που αναφέραμε πριν, κατασκεύαζαν ένα περιβάλλον εντός του οποίου ο χρόνος ενασχόλησης του παίκτη με το παιχνίδι έπαυε να είναι χρόνος "σπαταλημένος". Αποκτούσε πολύ συγκεκριμένα και μόνιμα αποτελέσματα (τα ψηφιακά μαγικά



Παίκτες του Diablo II, προφανώς ενθουσιασμένοι από τη δυνατότητα μαζικής συνύπαρξης στον ίδιο server, μαζεύονται και ποζάρουν για φωτογράφηση. Βρισκόμαστε λίγο μετά το 2000 και προφανώς οι κοινωνικές σχέσεις που λέγονται παιχνίδι έχουν υποστεί ριζικές αλλαγές.

αντικείμενα) και μέσω αυτών των αποτελεσμάτων του γινόταν συγκρίσιμος με τον χρόνο ενασχόλησης όλων των υπόλοιπων παικτών. Τα ψηφιακά μαγικά αντικείμενα του Diablo αποκτούσαν μια σοβαρότητα: από τη μια είχαν αποκτήσει μόνιμη αξία χρήσης στο εσωτερικό του παιχνιδιού. Από την άλλη έπαυαν να είναι εφήμερα ψηφιακά σύμβολα που παύουν να έχουν σημασία με το τέλος της παρτίδας και μετατρέπονταν σε πραγμοποιημένη αφηρημένη εργασία και ταυτόχρονα σε ιδιοκτησία του εκάστοτε παίκτη. Η ανταλλαγή αυτών των αντικειμένων λοιπόν δεν έμοιαζε με την ανταλλαγή της σκυτάλης στις σκυταλοδρομίες ή της μπάλας κατά τη διάρκεια ενός ποδοσφαιρικού αγώνα. Πολύ απλά: κάθε ανταλλαγή τέτοιων αντικειμένων ήταν, είτε δώρο από τον ένα παίκτη στον άλλο, είτε εμπορική συναλλαγή. Σε κάθε περίπτωση, το μέτρο της αξίας του δώρου ή του εμπορεύματος ήταν ο χρόνος εργασίας (ή αν θέλετε παιχνιδιού) που χρειαζόταν κατά μέσο όρο για την ανεύρεσή του. Αυτή η αξία δεν ήταν λοιπόν μια αξία που είχε νόημα αποκλειστικά στο εσωτερικό του παιχνιδιού. Μέτρο της ήταν ο χρόνος εργασίας, συνεπώς το μέτρο της αξίας είχε τη βάση του στον πραγματικό κόσμο, εκεί όπου ο χρόνος εργασίας είναι άμεσα νοητός σαν χρηματικά ποσά.

Αυτό το παιχνίδι που ισορροπούσε μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού, που επέτρεπε στον παίκτη να κατέχει συμπυκνωμένα τα αποτελέσματα του χρόνου που είχε αναλώσει, που επέτρεπε τα δώρα και το εμπόριο με βάση αυτόν τον χρόνο, έγινε το πιο δημοφιλές παιχνίδι στην έως τότε ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το ίδιο το παιχνίδι πούλησε πάνω από ενάμισι εκατομμύριο αντίτυπα και το Battle.net ξεκίνησε τη ζωή του με 700.000 εγγεγραμμένα μέλη. Παίζοντας με τις ώρες, αυτοί οι πρώτοι 700.000 παίκτες και τα εκατομμύρια που τους ακολούθησαν στα επόμενα χρόνια, παρήγαγαν τις συνθήκες υπό τις οποίες το gold farming έγινε εφικτό.

ii. Massive Multiplayer Online Roleplaying Games

Οι ειδικοί των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν άργησαν να καταλάβουν τις πραγματικές καινοτομίες της συνταγής του Diablo και τις πραγματικές αιτίες της επιτυχίας του. Τα παιχνίδια που ελάχιστα χρόνια μετά ακολούθησαν τις βασικές γραμμές αυτής της συνταγής δεν έμοιαζαν και πολύ με το Diablo ως προς το εξωτερικό περιτύλιγμα. Φυσικά τα τέρατα και τα σπαθιά εξακολουθούσαν να υπάρχουν, αλλά αυτό που έπαψε να υπάρχει ήταν η οποιουδήποτε είδους κλασική αφήγηση. Τα παιχνίδια που ακολούθησαν το Diablo λάνσαραν μια νέα αρχιτεκτονική "ανοικτού κόσμου", όπου τίποτε συγκεκριμένο δεν διαδραματίζεται και ο παίκτης είναι "ελεύθερος" να ασχοληθεί με πληθώρα δυνατοτήτων από το κυνήγι τεράτων μέχρι την κατασκευή σπιτιών και το εμπόριο. Επίσης τα νέα παιχνίδια έδωσαν έμφαση στην ταυτόχρονη συνύπαρξη των παικτών μέσω διαδικτύου· οι "ανοικτοί κόσμοι" των νέων παιχνιδιών χωρούσαν ταυτόχρονα

όλους τους παίκτες και μάλιστα το παιχνίδι ήταν αδύνατο να παιχτεί δίχως σύνδεση στο διαδίκτυο. Τέλος, τα νέα παιχνίδια έδωσαν έμφαση στην "εργασιακή πλευρά" που για πρώτη φορά είχε αναδειχθεί στο εσωτερικό του Diablo. Σε όλα τους ο χρόνος ενασχόλησης ήταν ευθέως ανάλογος με την ψηφιακή ιδιοκτησία του παίκτη και όλα τους ήταν προικισμένα με κάποιου είδους χρηματική ανταλλακτική οικονομία. Τελικά αυτά τα παιχνίδια νέου τύπου απέκτησαν ένα συλλογικό όνομα: Massive Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG ή μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων στα ελληνικά).

Φυσικά η "χρηματική οικονομία" των MMORPG βασιζόταν στα ψηφιακά χρήματα του παιχνιδιού. Αλλά δεν χρειάστηκε πολύς καιρός προτού γίνει η μετάβαση στο πραγματικό χρήμα. Μία από τις πρώτες περιστάσεις όπου η ανταλλακτική αξία των ψηφιακών εμπορευμάτων ενός τέτοιου παιχνιδιού άρχισε να αποτιμάται χρηματικά (σε δολάρια) ήταν το Ultima Online που κυκλοφόρησε τον Σεπτέμβριο του 1997. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του το παιχνίδι είχε σχεδιαστεί "λιγότερο σαν παιχνίδι και περισσότερο σαν ευρύ κοινωνικό πείραμα"· επέτρεπε στους παίκτες να αποκτήσουν ένα επάγγελμα (από κυνηγός τεράτων και μάγος έως σιδηρουργός και θεραπευτής), να συμμετέχουν σε προκαθορισμένες επιμέρους πλοκές και να διατηρούν ιδιοκτησία στον ψηφιακό κόσμο. Ειδικά το δικαίωμα ιδιοκτησίας δεν αφορούσε μόνο μαγικά αντικείμενα όπως στην περίπτωση του Diablo: εδώ ο παίκτης μπορούσε να κατέχει γη, σπίτια, ή ολόκληρα κάστρα.

Αρκεί να είχε "δουλέψει" όσο χρειαζόταν. Σε ένα από τα πρώτα άρθρα που γράφτηκαν γύρω από το ζήτημα του ψηφιακού εμπορεύματος, βρίσκουμε να περιγράφεται βήμα βήμα ο τρόπος με τον οποίο ο Troy Stolle, μαραγκός στην πραγματική του ζωή, είχε καταφέρει να αγοράσει το πρώτο του ψηφιακό σπίτι στο Ultima Online:[11]

> [Για να αγοράσει το σπίτι] είχε σπαταλήσει ώρες σφυρηλατώντας ψηφιακά σπαθιά και πανοπλίες που πουλούσε σε ένα σταθερό πελατολόγιο με καμιά τριανταριά μέλη. Για να κρατήσει τους πελάτες του ικανοποιημένους έπρεπε να φέρει την ικανότητα σιδηρουργίας στο επίπεδο Grandmaster. Για να φτάσει την ικανότητα σιδηρουργίας στο επίπεδο Grandmaster είχε περάσει 6 μήνες ασχολούμενος αποκλειστικά με τη σιδηρουργία: κλικάριζε τους λόφους για να βγάλει ορυκτό, γυρνούσε στο σιδηρουργείο και κλικάριζε το ορυκτό για να βγάλει ράβδους μετάλλου, ξανακλικάριζε τις ράβδους για να γίνουν σπαθιά και πανοπλίες και επέστρεφε στους λόφους για να αρχίσει από την αρχή. Με κάθε τέτοιο κύκλο, το ποσοστό του στη σιδηρουργία με-

[11] Η περιγραφή είναι από το *Julian Dibbell, "The Unreal Estate Boom", Wired 11.01, 1/2003.*

γάλωνε κατά κάποια λίγα δεκαδικά και ο Stolle πλησίαζε με κόπο το επίπεδο του Grandmaster (...)

Αυτή η νέα αντίληψη περί του τι είναι παιχνίδι δεν ήταν πλέον μειοψηφική όταν γράφτηκαν αυτές οι γραμμές. Το 2003 ο κόσμος του Ultima Online είχε φτάσει τους 250.000 κατοίκους. Ίσως ο τρόπος ενασχόλησης του Troy Stolle με το παιχνίδι να ήταν κάπως εξτρεμιστικός, ίσως και όχι. Πάντως η συμπεριφορά του δεν ήταν ποιοτικά διαφορετική από τη συμπεριφορά των υπόλοιπων παικτών. Εκατοντάδες χιλιάδες άνθρωποι κλικάριζαν ξανά και ξανά, μέρα με η μέρα, συσσωρεύοντας τον ("ελεύθερο") χρόνο τους με τη μορφή ψηφιακής ιδιοκτησίας. Η ανταλλακτική αξία αυτής της ψηφιακής ιδιοκτησίας είχε αποκτήσει την πραγματική χρηματική της αποτίμηση τουλάχιστον από το 1999. Το 2003, όταν γράφτηκε το άρθρο για το Ultima Online που τσιτάρουμε εδώ, ο Bob Kiblinger, ένας από τους πρώτους εμπόρους ψηφιακών εμπορευμάτων με πραγματικά λεφτά, ήδη νοσταλγούσε τους παλιούς καλούς καιρούς τέσσερα χρόνια πριν, τότε που

> το Ultima ήταν ακόμη νέο, οπότε οι περισσότεροι παίκτες δεν είχαν αντιληφθεί την ύπαρξη των δημοπρασιών [ενν. με πραγματικά χρήματα πχ στο eBay] και το ποσοστό κέρδος από κάθε αγοραπωλησία ήταν τετραπλάσιο απ' ό,τι σήμερα. Υπήρχαν παίκτες που του πουλούσαν πράγματα αξίας χιλίων δολαρίων για ένα κατοστάρικο. Ο Kiblinger ήξερε πως τον περνούσαν για τρελό, αλλά κρατούσε το στόμα του κλειστό: "Λίγα χρόνια πριν θα έκανα κι εγώ το ίδιο", μάς λέει. "Αν είχα ένα λογαριασμό και μου έδινες εκατό δολάρια για να τον πάρεις -εκατό δολάρια για κάτι που δεν είναι αληθινό- θα σου 'λεγα πάρτον και σε καλή μεριά!

Ας προσέξουμε εδώ: από τη μια "δεν είναι αληθινό" και από την άλλη έχει "αξία χιλίων δολαρίων" τελεία και παύλα· όποιος δεχτεί να το πουλήσει για εκατό δολάρια, πιάστηκε κορόιδο. Αυτό είναι το κλειδί για την κατανόηση της κατάστασης. Με μία έννοια τα ψηφιακά αντικείμενα του Ultima Online "δεν ήταν αληθινά" -λογικό αφού "στην πραγματικότητα" δεν ήταν παρά κάποια λίγα kilobytes πληροφορίας αποθηκευμένα σε κάποιον απόμακρο server. Με μια άλλη έννοια όμως, την καπιταλιστική έννοια, ήταν και παραήταν αληθινά, εξέφραζαν πραγματικές ώρες ανθρώπινης ενασχόλησης, ήταν δηλαδή τόσο αληθινά όσο όλα τα προϊόντα της ανθρώπινης εργασίας. Και είχαν αληθινή και αυστηρά προσδιορισμένη ανταλλακτική αξία όπως όλα τα καπιταλιστικά εμπορεύματα, ανταλλακτική αξία που προσδιοριζόταν από τον μέσο κοινωνικά αναγκαίο χρόνο εργασίας που απαιτούνταν για την παραγωγή τους. Με άλλα λόγια, τα ψηφιακά μαγικά σπαθιά είχαν μετατραπεί σε καπιταλιστικά εμπορεύματα ό-

πως μάς τα περιγράφει ο Μαρξ, με την αξία χρήσης τους, την ανταλλακτική τους αξία που προσδιορίζεται από τον νόμο της αξίας και τον φετιχισμό τους. Όταν κάποια στιγμή ο μαραγκός Stolle αποφάσισε να πουλήσει, όχι μόνο το σπίτι του, αλλά ολόκληρο τον λογαριασμό του,

> Ο Kiblinger εκτίμησε την αξία [ολόκληρου του λογαριασμού του Stolle] σε 1.500, ίσως και 2.000 δολάρια. Έστειλε ένα mail για να ρωτήσει πόσα χρήματα ήθελε ο Stolle για να του πουλήσει τα πάντα. Ο Stolle απάντησε γρήγορα: 500 δολάρια. Λίγα λεπτά αργότερα, ο Kiblinger τον είχε πάρει τηλέφωνο και κανόνιζε τις τελευταίες λεπτομέρειες της συναλλαγής. Λίγο πριν κλείσουν, οι δυο τους έπιασαν και μια ψιλοκουβέντα: Ο Stolle ανέλυε τις ατυχείς περιστάσεις που τον ανάγκαζαν να πουλήσει τον λογαριασμό του - πώς είχε μείνει άνεργος μετά την 11η Σεπτέμβρη, πώς μαζεύονταν οι απλήρωτοι λογαριασμοί κλπ κλπ. Πίσω από τη φωνή του Stolle ο Kiblinger άκουγε ένα παιδάκι να κλαίει και όσο το άκουγε, έλπιζε ότι δεν θα μαθευτεί ποτέ πόσο ακριβώς κέρδος θα έβγαζε από αυτή την συναλλαγή.

Κατ' αρχήν θα πρέπει να προσέξουμε τον τρόπο με τον οποίο ο συντάκτης επισημαίνει τον φετιχισμό του εμπορεύματος. Ο μαραγκός Stolle πουλάει το εμπόρευμα και την ίδια στιγμή έρχεται, είτε το καταλαβαίνει είτε όχι, αντιμέτωπος "με το σύνολο της κοινωνικής εργασίας όπως διεξάγεται υπό καπιταλιστικούς όρους". Το παιδί μπορεί να κλαίει όσο θέλει. Από εκεί και πέρα θα πρέπει να μεταθέσουμε την προσοχή μας από την απάτη σε βάρος κάποιου που είναι τόσο δέσμιος του φετιχισμού που "δεν γνωρίζει την αξία του πράγματος που πουλάει", στο γεγονός ότι η ανταλλακτική αξία αυτού που πουλιέται είναι πραγματική, συγκεκριμένη, αντικειμενικά καθορισμένη από κάποια "αγορά". Το 2003 η ανταλλακτική αξία των ψηφιακών αντικειμένων του Ultima Online ήταν τόσο αντικειμενική, τόσο γνωστή και τόσο πραγματική όσο όλων των υπόλοιπων καπιταλιστικών εμπορευμάτων. Με άλλα λόγια, τα ψηφιακά μαγικά αντικείμενα ήταν πολύ πραγματικά· ή εν πάση περιπτώσει ήταν όσο "πραγματικά" είναι όλα τα προϊόντα της ανθρώπινης εργασίας στον καπιταλισμό.

Στα χρόνια που ακολούθησαν, αυτή η πραγματική ανταλλακτική αξία έγινε αντιληπτή και άρχισε να παράγεται με καπιταλιστικούς όρους. Και σήμερα, αυτή η πραγματική ανταλλακτική αξία είναι η πρώτη ύλη γύρω από την οποία κινούνται τα φασονάδικα του gold farming και η σχετική αγορά ψηφιακών προϊόντων. Ο όλος κύκλος εργασιών δεν θεωρείται περιθωριακός, αντιθέτως, οι ίδιες οι εταιρείες παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών τον λαμβάνουν όλο και περισσότερο υπ' όψη. Σύμφωνα με τα πιο πρόσφατα δελτία τύπου, το Diablo III, η κυκλοφορία του οποίου αναμένεται οσονούπω, θα είναι εφοδιασμένο με οίκο δημοπρασιών μαγικών αντικειμένων όπου οι συναλλαγές θα γίνονται με

πραγματικό χρήμα. Η παραγωγός εταιρεία Blizzard Entertainment θα παίρνει ένα μικρό ποσοστό από κάθε συναλλαγή. Η σχετική συζήτηση του ειδικού τύπου με τον Rob Pardo, γενικό διευθυντή της παραγωγής του παιχνιδιού, είναι διαφωτιστική:

> ήδη οι gold farmers αποτελούν πραγματική μάστιγα στο World of Wracraft και μάλιστα δίχως να έχουν νόμιμο τρόπο να πουλάνε τα προϊόντα τους. Μήπως η κίνηση της Blizzard δεν κάνει άλλο από το να ενθαρρύνει αυτούς τους ανθρώπους; Ο Rob Pardo μάς απαντά με μια ερώτηση: "Ποια η διαφορά μεταξύ ενός gold farmer και κάποιου που απλά παίζει πολλή ώρα; Στην πραγματικότητα επιτελούν την ίδια δραστηριότητα (...)"[12]

Και είναι από αυτή την "ίδια δραστηριότητα" που η βιομηχανία του gold farming ανθίζει στις πίσω αυλές του καπιταλιστικού κόσμου. Εκείνο που τόσο προχωρημένα, τόσο διαδικτυακά και τόσο κομψά διεκδικεί η γυαλιστερή Blizzard Entertainment για λογαριασμό της, είναι το δικαιωματικό της μερίδιο από την "επέκταση των άμεσων καπιταλιστικών σχέσεων στην περιοχή της αναπαραγωγής της εργασίας". Δηλαδή από την υπερεργασία που διεξάγεται με ατέλειωτο μόχθο και υπό δρακόντεια επιτήρηση στις φυλακές και τα φασονάδικα της Κίνας, της Ρουμανίας και της Τιχουάνα. Κι έτσι είναι που, κόντρα στην κοινότοπη σοφία της δεκαετίας του '90, η παράδοξη εικόνα του Caffentzis τελικά γίνεται πραγματικότητα.



Κάστρο στον κόσμο του Ultima Online. Πουλήθηκε στο e-bay για 2.053 δολάρια το 2002.

---

[12] Tom Francis, "Diablo 3 Will Let Players buy and Sell Items for Real Money", PC gamer, 1/8/2011.

4. Διδάγματα από το Gold Farming

Απ' όσο καταλαβαίνουμε, τα ψηφιακά εμπορεύματα που πάνε παρέα με τα νέα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αντιμετωπίζονται με κάποιου είδους θαυμασμό. Πρώτα έχουμε τον ανάστροφο θαυμασμό που εκφράζεται με τη φράση "ρε τι μαλάκες είναι αυτοί". Ποιος ηλίθιος δέχεται να πουλάει και -κυρίως- να αγοράζει πράγματα που δεν υπάρχουν; Έπειτα έχουμε τον ευθύ θαυμασμό που εκφράζεται με τη φράση "πω πω τι προχωρημένο που είναι αυτό", την έκπληξη που συνοδεύεται από δέος μπροστά σε ένα σύστημα που με κάθε ευκαιρία φροντίζει να παριστάνει ότι είναι ικανό να παράγει "λεφτά" δίχως εργάτες.

Ελπίζουμε στα παραπάνω να αποδείξαμε ότι και τα δύο είδη θαυμασμού είναι λανθασμένα. Από τη μια η υποτίμηση του φαινομένου προέρχεται από ενός είδους υποτίμηση του καπιταλιστικού συστήματος, από την ιδέα ότι τα κατορθώματά του βασίζονται κυρίως σε κάποιου είδους εξαπάτηση. Η περίπτωση των ψηφιακών μαγικών σπαθιών από την άλλη, μας θυμίζει ότι η πραγματική δυναμική του καπιταλιστικού συστήματος κοινωνικής οργάνωσης είναι ότι τα κατάφερε να διαχειριστεί τον υλικό κόσμο με την καινοτομία στο επίπεδο των κοινωνικών σχέσεων που ο Μαρξ ονόμασε αφηρημένη εργασία και την απόκρυψη της ύπαρξης αυτής της αφηρημένης εργασίας, το γεγονός δηλαδή που ο Μαρξ ονόμασε φετιχισμό του εμπορεύματος. Στον καπιταλιστικό κόσμο τα ψηφιακά μαγικά σπαθιά δεν είναι κατ' αρχήν διαφορετικά από το πιο χρήσιμο πράγμα που μπορεί να φανταστεί κανείς, ας πούμε από ένα κιλό σιτάρι. Και τα δύο ενσωματώνουν εργασία. Η εργασία που ενσωματώνουν (το όργωμα από τη μια, το "παιχνίδι" από την άλλη) εννοείται σαν "αφηρημένη", σαν ποιοτικά απαράλλακτη και με μια έννοια είναι τέτοια, αφού και στις δύο περι-

πτώσεις πρόκειται για εργασία που διεξάγεται κάτω από τον καπιταλιστικό καταναγκασμό. Μπορεί λοιπόν να χρησιμοποιηθεί αυτή η εργασία, ακριβέστερα ο χρόνος "αφηρημένης εργασίας" που απαιτείται για την παραγωγή του σταριού και του σπαθιού, για να εννοηθούν οι δύο αυτές αξίες χρήσης σαν ποιοτικά όμοιες. Για να ανταλλαχθούν σε συγκεκριμένες αναλογίες, είτε μεταξύ τους, είτε με χρήμα. Αν λοιπόν μπορούμε να καταλάβουμε κάτι από τα όσα προηγήθηκαν, είναι ότι αυτοί που ανταλλάζουν μαγικά σπαθιά με χρήμα ή με σιτάρι δεν είναι ηλίθιοι. Ή καλύτερα ότι η συμπεριφορά τους δεν είναι περισσότερο ή λιγότερο ηλίθια από τη γενική συμπεριφορά στον καπιταλισμό.

Το δεύτερο είδος έκπληξης που αναφέραμε είναι το δέος μπροστά στην πληθώρα των τρόπων με τους οποίους το καπιταλιστικό σύστημα δείχνει ότι μπορεί να παράξει "λεφτά" δίχως εκμετάλλευση ανθρώπινης εργασίας. Αυτό το είδος δέους δεν είναι ανοίκειο· έχει κατά καιρούς συνοδεύσει την "επικερδή λειτουργία των χρηματιστηρίων" με πολύ πιο καταστροφικά αποτελέσματα. Ελπίζουμε ότι το εξωτικό μας παράδειγμα είναι αρκετό για να αποδείξει ότι και αυτό το δέος είναι επίσης λανθασμένο. Ακόμη και στις στιγμές όπου το καπιταλιστικό σύστημα δείχνει έτοιμο να απογειωθεί, ακόμη και εκεί που φαίνεται έτοιμο να ξεφύγει από τον υλικό κόσμο και να παρουσιαστεί σαν κάποιου είδους απόκρυφη συμφωνία παραγωγής πλούτου με μαγικά τεχνολογικά μέσα, ακόμη και τότε εμφανίζεται με την πραγματική του μορφή· στάζοντας "λάσπη και αίμα από την κορυφή μέχρι τα νύχια". Το καπιταλιστικό σύστημα μπορεί να χρησιμοποιήσει τους πιο εξωτικούς τρόπους, τα πιο τερατώδη μηχανήματα, τους πιο ακραίους φετιχισμούς. Μπορεί να κρύψει, να μπογιαντίσει και να κοροϊδέψει. Ποτέ όμως δεν μπορεί να σπάσει τις αλυσίδες που το ενώνουν με την εργατική τάξη. Γιατί πίσω από τους φετιχισμούς των καταναλωτών, πίσω από τις θριαμβολογίες των ειδικών, κρύβεται η απαραβίαστη αρχή: μόνο η ανθρώπινη εργασία παράγει αξία. Γιατί στην ουσία, αυτό που ο καπιταλισμός αποκαλεί αξία, είναι ο καταναγκασμός που έχει χρειαστεί να επιστρατεύσει ο αφέντης της εργατικής δύναμης, τα "όχι" επί των οποίων χρειάστηκε να υπερισχύσει. Και επειδή δεν υπάρχει τίποτα άλλο ικανό να πει "όχι" πέρα από τον εργάτη, το κεφάλαιο είναι αναπόδραστα δεμένο με τον θανάσιμο αντίπαλό του. Η παλιά αλήθεια ισχύει τώρα και θα ισχύει πάντα: το κεφάλαιο δεν μπορεί να καταστρέψει την εργατική τάξη. Η εργατική τάξη μπορεί να καταστρέψει το κεφάλαιο.

Κατά τα άλλα, η ιστορία του gold farming είναι ταυτόχρονα και η ιστορία μιας καινοτομίας. Σε όσα προηγήθηκαν είχαμε να κάνουμε με τη δημιουργία ενός νέου εμπορεύματος. Και ταυτόχρονα είχαμε να κάνουμε με μια στιγμή αυτού που οι αμερικανοί αυτόνομοι Midnight Notes ονόμασαν "νέες περιφράξεις". Η ιδέα των "νέων περιφράξεων" είναι ο τρόπος με τον οποίο απέφυγαν τις ιδεολογίες της δεκαετίας του '90 σύμφωνα με τις οποίες η τεχνολογική εξέλιξη θα

λύτρωνε το κεφάλαιο από τον θανάσιμο εναγκαλισμό του με την ανθρώπινη εργασία. Όπως είπαμε στην εισαγωγή, οι Midnight Notes μίλησαν και έγραψαν κατά τη δεκαετία του '80 και τη δεκαετία του '90. Είχαν λοιπόν άφθονο εμπειρικό υλικό για να καταλάβουν ότι αυτό που εξελισσόταν γύρω τους δεν ήταν ο κόσμος χωρίς εργάτες, αλλά ο κόσμος του κεφαλαίου, που έπειτα από την ήττα της τελευταίας προλεταριακής εφόδου στον ουρανό αναγκαζόταν να κάνει ένα νέο άλμα προς τα εμπρός και να ανακαλύψει ξανά ότι ο ταξικός ανταγωνισμός είναι ένα παιχνίδι δίχως κανόνες. Αντιλήφθηκαν ότι γύρω τους η σχέση εμπόρευμα αναζητούσε νέες περιοχές του κοινωνικού προς αποικειοποίηση. Και ονόμασαν "νέες περιφράξεις" τη διαδικασία κατά την οποία οι καπιταλιστικές κοινωνικές σχέσεις επεκτείνονται σε νέα παρθένα πεδία. Κατά τη γνώμη τους οι νέες περιφράξεις μπορούν να έρθουν εις πέρας μόνο με τη βία. Γιατί ο καπιταλισμός είναι ένα σύστημα βίας. Γιατί μόνο με τη βία μπορεί να διαμορφωθεί η εργατική δύναμη που απαιτείται, με τον ρυθμό που απαιτείται, στην ποσότητα που απαιτείται. Γιατί επίσης όλα αυτά δεν συμβαίνουν σε περιβάλλον εργαστηρίου, αλλά σε περιβάλλον καπιταλιστικής κρίσης. Γιατί τέλος όλα αυτά έχουν ξανασυμβεί όλες τις φορές όπου το κεφάλαιο βρέθηκε αντιμέτωπο με την προλεταριακή άρνηση, με διαφορετικές μεθόδους, αλλά με την ίδια βία.

Ζούμε στον κόσμο που περιέγραψαν. Γύρω μας η σχέση κεφάλαιο επελαύνει στις περιοχές των κοινωνικών σχέσεων που έχουν να κάνουν με την αναπαραγωγή της εργατικής δύναμης και τον φυσικό κόσμο. Κοινωνικά γεγονότα όπως το εμπόριο ωαρίων, το gold farming, το εμπόριο ανθρώπινων οργάνων, οι διάφορες μορφές τράφικινγκ, η εμπορευματοποίηση των γονιδίων, είναι όλα τους όψεις αυτής της διαδικασίας. Φυσικά πρόκειται σε κάθε περίπτωση για έναν κόσμο πολύ διαφορετικό από εκείνον που φαντάζονταν οι απόστολοι του "τέλους της εργασίας" όταν μοιράζονταν μαζί μας τη σοφία τους είκοσι χρόνια πριν. Είναι ένας κόσμος "διόγκωσης της καταναγκαστικής εργασίας", κυριαρχίας "των μικρών και μεγάλων εγκληματικών επιχειρήσεων", ένας κόσμος υψηλής τεχνολογίας και ταυτόχρονα ένας κόσμος σκλαβιάς.

Ελπίζουμε τα όσα προηγήθηκαν να βοήθησαν λίγο περισσότερο στην κατανόηση αυτού του κόσμου. Και ελπίζουμε αυτή η σειρά συζητήσεων να μην μείνει εδώ.

Metro Tools 2/2012.


Metro★
Tools
εργαλεία για αυτόνομη προλεταριακή χρήση